

## 3♥-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
	3♥	passe	passe
?			

→ **3♥ d'Ouest** est normalement un barrage, avec 7 cartes et au maximum une levée de défense extérieure (SEF). Il n'y aura en principe jamais 4 cartes dans l'autre majeure. Mais il s'agit ici d'un adversaire. Peut-on lui faire confiance ? Si de plus il s'agit d'une ouverture en 3<sup>ème</sup> position, elle peut différer assez largement de cette description...

→ **La réponse d'Est**, Passe, est très ambiguë, car elle recouvre une large zone de 0 à 17HL. Elle signifie simplement que 3SA apparaît impossible et qu'il n'a pas de meilleure enchère. Pas de fit, 2 cartes à ♣ au maximum. Est passera aussi bien avec ♠R8 ♥75 ♦9764 ♣AR862 qu'avec ♠AV863 ♥- ♦R953 ♣ADV8.

→ **La défense de Sud**, même avec un beau jeu, est délicate, en raison de l'imprécision de la fourchette de points d'Est. Il faudra tenir compte de son jugement et de la vulnérabilité. Comme avec tout réveil, le jeu peut être nettement plus faible qu'en intervention. Le réveil par une couleur ne garantit que cinq cartes au niveau de 3, plutôt 6 au niveau de 4. Attention à l'abus des interventions bicolores : dangereux !

→ Rappel important : dans cette position, un *contre* de Sud sera toujours d'appel.

- Passe            **NF**      Jusqu'à 15HL, sans meilleure enchère.
- X                **F**            D'appel, orienté plutôt vers les majeures, au moins 4-3 dans un jeu assez plat, avec au moins 9 points H(L). Avec une main faible, bien distribué, avec une main forte (16+HL), toute distribution.  
Exemple : ♠V875 ♥5 ♦D876 ♣ARV7 → X. Ce contre d'appel est évidemment transformable en punitif par le partenaire (passe-trappe = Passe Blanche-Neige = Contre muet).
- 3♠              **NF**      Ne requiert que 5 cartes à ♠ et 9H (jusqu'à 15H). Plus on se rapproche du minimum de 9H, plus la couleur doit être longue et liée.
- 3SA             **NF**      En réveil, à partir de 13-14H seulement. Arrêt ♥ obligatoire (un seul arrêt suffit, Ouest n'étant pas censé avoir de reprise, et Est possède peu de cartes à ♥ en réponse).
- 4♣              **NF**      Requiert tout de même 6 cartes à ♣ et 9H (jusqu'à 15H). Plus on se rapproche du minimum de 9H, plus la couleur doit être longue et liée.
- 4♦              **NF**      Requiert tout de même 6 cartes à ♦ et 9H (jusqu'à 15H). Plus on se rapproche du minimum de 9H, plus la couleur doit être longue et liée.
- 4♥              **F**            Bessis prévient : « Attention, abus dangereux ! ». Artificiel : Bicolore avec au moins 5 cartes à ♠, et 5 ou 6 cartes dans une mineure indéterminée (Nord interroge par 4SA)
- 4♠              **NF**      8 ou 9 levées probables à l'atout ♠. Ce n'est pas un « barrage sur un barrage ».  
Exemple : ♠ADV10854 ♥V5 ♦AR ♣52.

**Principes : Après un barrage mineur au niveau de 3 et Passe du n° 3,  
Contre en réveil est une enchère d'appel.  
4♥ est une enchère artificielle, bicolore ♠ et une mineure.**